

Bruce Block

Grammatica delle immagini Volume II

Traduzione
Giuseppe Contarino



Dino Audino
editore

© 2019 Dino Audino
srl unipersonale

via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

The Visual Story

Copyright © 2008, Bruce A. Block.

First published 2008 by Focal Press

This edition published 2013

by Focal Press

70 Blanchard Road, Suite 402, Burlington, MA 01803

Published in the UK

By Focal Press

2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN

Focal Press is an imprint of the Taylor & Francis Group, an informa business

All rights reserved. The right of Bruce A. Block to be identified as the author
of this work has been asserted in accordance with sections 77 and 78
of the Copyright, Designs and Patents Act, 1988.

Authorised translation from the English language edition published by Routledge,
a member of the Taylor & Francis Group LLC

Cura redazionale

Alice Crocella

Vanessa Ripani

In copertina: immagine designed by Freepik

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma

Progetto grafico: Duccio Boscoli

Logo di copertina: Pablo Echaurren

Finito di stampare febbraio 2019

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Capitolo primo	
Il movimento	9
<i>Il movimento effettivo</i>	9
<i>Il movimento apparente</i>	9
<i>Il movimento indotto</i>	10
<i>Il movimento relativo</i>	11
<i>Il movimento semplice e il movimento complesso</i>	13
<i>Il movimento nel mondo nello schermo</i>	14
<i>Il movimento di un oggetto</i>	14
<i>Direzione</i>	14
<i>Qualità</i>	15
<i>Scala</i>	16
<i>Velocità</i>	16
<i>Il movimento della macchina da presa</i>	16
<i>Direzione</i>	16
<i>Scala</i>	16
<i>Velocità</i>	17
<i>Il movimento del punto di attenzione</i>	17
<i>Direzione</i>	18
<i>Qualità</i>	18
<i>Scala</i>	18
<i>Contrasto e affinità</i>	19
<i>Il movimento di un singolo oggetto</i>	19
<i>Movimento/assenza di movimento</i>	19
<i>Direzione</i>	20
<i>Qualità</i>	21
<i>Velocità</i>	22
<i>Il movimento di un oggetto con uno sfondo</i>	22
<i>Il movimento della macchina da presa</i>	24
<i>Movimento/assenza di movimento</i>	24
<i>Movimenti in 2D/3D</i>	24
<i>In asse/fuori asse</i>	25
<i>Scala del movimento</i>	25
<i>Velocità dei fotogrammi al secondo</i>	25
<i>La continuità di movimento</i>	27
<i>La continuità di movimento all'interno della singola inquadratura</i>	28

<i>La continuità di movimento da inquadratura a inquadratura</i>	31
<i>Il controllo del movimento durante una produzione</i>	34
Box: Film da guardare	39
Capitolo secondo	
Il ritmo	41
<i>Alternanza</i>	41
<i>Ripetizione</i>	41
<i>Tempo</i>	41
<i>Il ritmo degli oggetti stazionari</i>	42
<i>Il ritmo degli oggetti in movimento</i>	47
<i>Il ritmo primario</i>	47
<i>Entrare e uscire dal fotogramma</i>	47
<i>Passare davanti o dietro a un altro oggetto</i>	48
<i>Spostamento e arresto</i>	49
<i>Cambiare direzione</i>	49
<i>Il ritmo secondario</i>	50
<i>Il ritmo nel montaggio</i>	50
<i>L'evento</i>	51
<i>L'evento continuo</i>	52
<i>L'evento frammentario</i>	52
<i>Enfasi visiva</i>	53
<i>Gestire il contrasto e l'affinità</i>	53
<i>Gestire gli eventi</i>	53
<i>Gestire il ritmo</i>	53
<i>Varietà visiva</i>	53
<i>Trovare un ritmo</i>	53
<i>Scelte registiche</i>	54
<i>Gli schemi ritmici</i>	54
<i>Contrasto e affinità</i>	55
<i>Lento/veloce</i>	55
<i>Regolare/irregolare</i>	55
<i>Gestire il ritmo durante una produzione</i>	56
Box: Film da guardare	57
Capitolo terzo	
Storia e struttura visiva	59
<i>La relazione chiave</i>	59
<i>L'esposizione</i>	59
<i>Il conflitto e il climax</i>	61
<i>La risoluzione</i>	62
<i>Il grafico della struttura narrativa</i>	63
<i>Intrigo internazionale</i>	64
<i>Elenco delle sequenze presenti nella storia</i>	65
<i>La sequenza dell'aereo</i>	66
<i>Elenco delle sequenze presenti in The Bourne Identity</i>	67
<i>Elenco delle sequenze presenti in Casa Howard</i>	69
<i>La struttura visiva</i>	70
<i>L'esposizione visiva</i>	70
<i>Il conflitto visivo e il climax</i>	71
<i>La risoluzione visiva</i>	72

<i>Il grafico della struttura visiva</i>	72
<i>Variante 1: costante</i>	74
<i>Variante 2: progressione</i>	74
<i>Variante 3: contrasto e affinità</i>	75
<i>Utilizzare i grafici</i>	77
<i>Esempio 1</i>	78
<i>Esempio 2</i>	79
<i>Esempio 3</i>	80
<i>Esempio 4</i>	81
<i>Esempio 5</i>	82
<i>Esempio 6</i>	83
<i>Esempio 7</i>	83
<i>Esempio 8</i>	84
<i>Esempio 9</i>	86
<i>Esempio 10</i>	87
Capitolo quarto	
Pratica, non teoria	91
<i>Il punto di vista</i>	91
<i>Scegliere le componenti visive</i>	93
<i>La scelta istintiva</i>	93
<i>La scelta arbitraria</i>	93
<i>La scelta ricercata</i>	94
<i>La scelta analitica</i>	94
<i>Selezionare e gestire le componenti visive</i>	95
<i>Perché un assassinio (1974)</i>	95
<i>Witness – Il testimone (1985)</i>	96
<i>L'infernale Quinlan (1958)</i>	97
<i>Tutto può succedere (2003)</i>	98
<i>Utilizzare la struttura visiva</i>	98
<i>Il risultato finale</i>	100
<i>La pubblicità</i>	101
<i>Il documentario</i>	102
<i>Documentario realizzato con immagini d'archivio</i>	103
<i>Documentario realizzato in una situazione controllata</i>	103
<i>Documentario realizzato in una situazione incontrollata</i>	104
<i>Il videogioco</i>	104
<i>Internet</i>	105
<i>I programmi visivi a telecamera multipla</i>	105
<i>I programmi visivi a telecamera singola</i>	106
<i>I film animati</i>	107
<i>Non complicatevi la vita</i>	107